
Déglingolade
une proposition ludique de Claude Fery

Ils se regardent et hochent la tête en silence.
De leurs bouches aux lèvres craquelées
juste un poison aigrelet
qui s'écoule.
Ils ont envie de parler, mais sans être là
et de pratiquer l'exorcisme.

Un peu de rancœur un peu de haine
un peu de peur un peu de peine.
Où sont-ils et habitent-ils ces mots ?

Ne sont-ils rien d'autre que cette angoisse
qu'ils partagent ?
Sont-ils vides, au fond ?
Ou s'emplissent-ils de cette folie sociale
qui les submerge ?

À se ronger la patte
ils finiront bien par crever.

Retrouver le souffle qui
depuis toujours
trace un même chemin
entre chaque horizon.

Rester calme, il faut débusquer le silence
tapis au creux du lit.
Et entendre le vacarme de nos pensées
s'atténuer pour de bon.

Ne peut-on pas se contenter
d'être
le plus simplement
comme des nuages qui passent.

Jamais je ne l'ai quitté
et un jour pourrai le rejoindre.

Faire correspondre à nouveau
mes pas avec les siens.
Et sous les perpendiculaires du chemin
oublier enfin
les parallèles de la discorde.

Guillaume Meistermann,

par courtoisie, extrait de aux jours d'hier, recueil à paraître aux éditions Stellamaris.

La vie est une goutte suspendue.

Christian de Rabaudy

Nous sommes **les Glaneurs.**

Les **perles**, des souvenirs épars amassés par les **mémographes** que nous sommes, ces bribes d'**égrégore**, sont le miel de nos vies.

Nous sommes **les Glaneurs** !

La Forêt a enfoui ses racines en nos âmes. Inlassablement, **Elle** puise en nous et dérobe les trésors du temps jadis.
Par nos rituels, nous extirpons cette **souillure**.
Et nous luttons et brisons la chape de silence, le poids de l'oubli, qui pèse sur nos communautés éparses.
Nous fouaillons les entrailles de **Dégringolade**.
Dans la moiteur écrasante de la mangrove qui la recouvre tel un linceul, nous cultivons ses graines, ses sœurs, et nous moissonnons les fruits de l'**Âge d'Or**.
Nous sommes la mémoire des hommes.

Nous sommes **les Glaneurs** !

Méticuleusement, méthodiquement, nous récoltons les **objets mémoriels** que **Forêt** a entrepris d'ingérer. Nous exhumons les pièges à lumière, les cellules solaires, les sculptures, tous les artefacts de l'*homme habile* qui fut avant le **Grand Effondrement**. Chacune de nos découvertes enrichit notre sanctuaire qui assurera notre devenir.
Les antennes, sentinelles sous les étoiles innombrables, sont le relais de nos chants avides.
Ce sont là les premiers temps, les vagissements de l'enfant que nous portons tous en nous, en devenir.
La lente dégradation inéluctable de **Dégringolade** est le terreau fertile dans lequel **les Glaneurs** de demain sèmeront les graines d'un homme nouveau.
Tout connaître et tout retenir, notre radicale perspective d'avenir, élimine l'oubli !

Nous sommes **les Glaneurs** !

Je sais ce que nous fûmes jadis.
Je sais ce que je suis.
Je sais ce que nous serons.

Ma voix est sereine.
Mon verbe est ardent.
Mon savoir est dru.

Je suis un **Glaneur**.

Nous sommes légion,
une cohorte à la force implacable.
Nous sommes déluge,
un flot inaltérable de savoirs.
Nous sommes conviction,
enracinée dans la connaissance.

Nous sommes **les Glaneurs** !

Nos **opérateurs radio** veillent le flux des antennes qui repousse l'**égrégore**.
Nos **maîtres-cartographes** dessinent les sentes, veines des **ruines**.
Nos **bûcherons** endiguent la voracité de **Forêt**.
Nos **régulateurs** éliminent les nuisibles, dégénérés et autres **horlas**.
Nos **antiquaires** dispensent le savoir et dissipent **l'oubli**.
Nos **docteurs** concoctent les préparations tombeau de **l'emprise**.

Nous sommes **les Glaneurs** !

[Toute action exige l'oubli.]

{Celui qui ne sait pas s'installer au seuil de l'instant en oubliant tout le passé, celui-là ne saura jamais ce qu'est le bonheur.
Pire encore, il ne fera jamais rien qui rende les autres heureux !
Un homme qui ne posséderait pas la force d'oublier serait condamné à voir en toute chose un devenir..
Un tel homme ne croirait plus à sa propre existence. Il ne croirait plus en soi. Il verrait tout se dissoudre en une multitude de points mouvants, et perdrait pied dans ce torrent du devenir.
Toute action exige l'oubli, de même que toute vie exige non seulement la lumière, mais aussi l'obscurité.
Il est donc possible de vivre, et même de vivre heureux, presque sans aucune mémoire, comme le montre l'animal.
Mais il est absolument impossible de vivre sans oubli.
Il y a un degré d'insomnie, de rumination, au-delà duquel l'être vivant se trouve ébranlé et finalement détruit, qu'il s'agisse d'un individu, d'un peuple ou d'une civilisation.}

Extrait de la Seconde considération intempestive ou inactuelle de F Nietzsche, 1874.

[Les joueuses incarnent des **remémorants**, membres de la communauté des **glaneurs**.
Se hisser héritier des grandeurs de l'histoire humaine aide à vivre une existence immédiate, mais cela peut dégénérer en une vénération écrasante, face à laquelle on se sent proprement impuissant.
Voyez, l'excès, peut entraîner une paralysie, de la sorte.
Cette communauté, toute entière tournée vers la remembrance, présente des utilités et des inconvénients pour mener une vie harmonieuse.
Leurs membres bénéficient de ressources enviables qui les maintiennent au-delà des préoccupations simples, immédiates et bassement matérielles des **Autres**.
La communauté procure un sentiment d'appartenance à une histoire monumentale, une certaine idée de grandeur.
Toutefois, ses principes rigides, son obsession de préserver un rapport au passé, de digérer le monde, aboutit à un déséquilibre.
Au sein de la communauté, protégés par les rituels matinaux, la routine obsessionnelle des tâches qui leurs sont dévolues, les membres ne peuvent se dérober aux reproches, à la rancœur, à la jalousie. Aucune faute n'est ignorée, seule l'excellence a droit de cité, afin de préserver l'avenir radieux de l'organisation. L'individu est oppressé par ses semblables. Aucune capacité au pardon n'est envisagée. **L'oubli** qui prévaut partout ailleurs, est ici, dénié.
Vivre en rebuts obnubilés, conservateurs d'un passé évanoui, n'est pas sans effets néfastes.]
<> Le principal objectif des joueuses sera d'accéder à **l'oubli**.
<> Quitter les idées pour s'inscrire dans **l'action**.
<> Parvenir à oublier, se déprendre vers une **libération**.

{Comment faire vraiment l'expérience de l'oubli ?
Comment le provoquer, comment apprendre à ne plus se souvenir ?
Comment cultiver la disparition d'une partie de nous ?
Et donc, pourquoi faudrait-il même s'en réjouit ?}

[Ainsi, dans un premier temps, avec l'idée de retranscrire ce *déséquilibre initial*, chacune des joueuses éprouve une forme ressentiment à l'égard de chacune des autres joueuses, (ou des figurants principaux), qu'il s'agira de taire, d'enfouir, afin de parvenir à une forme d'*épanouissement*, de jouir, vivre et profiter des beautés du monde et du vivant.]

<> L'exploration de **Dégringolade** c'est plonger dans un trouble univers des pulsions, des instincts. C'est à nouveau éprouver la tension dans mes **Nerfs**.

<> Oublier c'est rendre inconscient, passer dans la vie du corps, l'agréger à toutes les régulations physiques. Ceci est mon corps, mes **Os**.

<> Alors, les souvenirs sont incorporés à mon propre sang, ma **Viande**.

<> Oublier, c'est digérer mon esprit. Le diriger ? C'est viscéral, ce sont mes **Tripes**.

<> L'oubli est-il la mort du souvenir ?
- Non point de souvenir mort, il est assoupi...
[Les **glaneurs** disent que **l'oubli** n'existe pas.]
Je refoule mes souvenirs. Je m'affirme, dans la voix de ma volonté, ma **Gueule**.

<> L'odeur du grenier éveille une ombre de souvenir. Elle n'est donc pas seulement spatiale, mais aussi sensorielle. Je recouvre mes sens. Le souvenir assoupi, s'éveille et resurgit dans mon **Crane**.

† Dans un premier temps, la joueuse décompose son personnage selon, ces principes.
Elle écrit sur dix-huit feuillets repositionnables, l'objet de son ressentiment, sa jalousie, sa crainte, rancœur, cauchemar intime, amour ou affection, ou de répulsion (9) et les objets vecteurs de ses capacités, tant en termes de savoirs que de techniques (8) dont une des vocations de **Glaneur** qui figure dans la prime directive, ainsi que son nom.
La joueuse répartit librement ses feuillets entre les six domaines de capacités que sont dans l'ordre : **Nerfs**, **Os**, **Viande**, **Tripes**, **Gueule**, **Crane**.
Ces domaines constituent les stades d'assimilation du souvenir.
Elle ne peut toutefois pas accumuler plus de trois feuillets à un stade donné.
À cet égard un souvenir ingéré par un personnage, constitue une **perle de souvenirs** que les **glaneurs** recherchent tant.
Elle se cristallise à raison d'une émotion intense, d'une rivalité avec autrui, d'un contact avec un **objet mémoriel** ou d'une **souillure** de **Forêt**.
Un domaine est le champ d'expression des capacités ou des faiblesses, selon les perles de souvenirs qui le composent, à un moment donné.
Chacun des six domaines est pertinent dans certaines circonstances.

- **La Viande** est utilisée pour les combats et les épreuves requérant de la puissance physique tel soulever une lourde charge, etc...
- **Les Nerfs** sont utilisés pour les épreuves qui requièrent équilibre, célérité et réflexes, comme l'esquive, l'escalade, se faufiler, rétablir son assiette, etc...
- **Les Os** sont utilisés pour résister à l'empoisonnement à la maladie, au froid, etc...
- **Le Crâne** est utilisé pour les épreuves qui requièrent de la concentration et de la précision tel que manipuler les prodiges, se souvenir des traditions, concevoir des objets, tripatouiller des machines, etc...
- **Les Tripes** sont utilisées pour les attaques de traits et les épreuves qui recourent à l'observation et l'intuition tel le pistage, la navigation, la perception, la recherche de passages dérobés, discerner les illusions, etc...
- **La Gueule** est utilisée afin de déjouer les tentatives de persuasion, de duperie, d'interrogation, d'intimidation, de séduction, de provocation, etc...

† À tout **moment**, afin de déterminer à quel prix le personnage parvient à surmonter les dangers, l'adversité révélée ou larvée, la joueuse dénombre le nombre de **perles de souvenirs** au stade de l'oubli qui sont pertinentes.

Un exemple : **Léon De** s'avance précautionneusement dans un couloir envahit par les racines. Au sein des ténèbres il distingue des champignons dotés d'une luminescence bleutée. Loïc lui tend un mouchoir à l'aspect douteux et lui dit couvre-t-en le nez, les spores de ces champignons sont de puissants hallucinogènes. **Léon De** dispose en **Crane** des souvenirs suivants : « **Loïc** est souillé, c'est un traître **profombre** infiltré », « opérateur radio », « parfois j'entends le chant des anges ». Le domaine « opérateur radio » n'est d'aucune utilité pour déterminer les particularités de ces champignons. En revanche, toute affirmation de **Loïc** est douteuse et implique circonspection. Les anges lui susurrent d'ordinaire d'excellents conseils. Il totalise dès lors deux **perles de souvenirs** dans le domaine.

† Si ce nombre est inférieur aux objets de l'adversité, une **perle** de souvenir, passe au stade suivant dans la chaîne d'assimilation. **Forêt** l'emporte et détient alors le fin mot de l'histoire.

Exemple : La nocivité putative des fungi est une affirmation de **Loïc**.
Loïc est le personnage d'une autre joueuse qui dispose actuellement en **Crane** de « Langue des **profombres** » et « mycologie ». Il oppose à **Léon De** une **perle de souvenirs** pour parvenir à convaincre son compagnon.
Le doute prévaut.
La voix des anges susurre que leur luminescence est un bienfait dans les circonstances et que les champignons sont inoffensifs.
Léon De est convaincu que **Loïc** cherche à le contaminer de sa **souillure** et brandit ce prétexte aux formes peu ragoutantes de vieux mouchoir.
Notez que la voix des anges aurait pu être dans le vrai, qui sait ?

† À tout **moment**, chaque stade ne peut accueillir plus de trois **perles de souvenirs**.

† Le stade ultime permet d'inscrire le mot ou les mots qui décrivent la **perle de souvenirs** sur la feuille, à l'encre, indélébile, sous le terme **Dilution**.

† Toutefois, une nouvelle phase de *décomposition* du souvenir permet de **pleurer le mot**. La joueuse peut rayer le mot déjà inscrit pour peu qu'elle utilise l'énergie dispensée par une nouvelle **perle de souvenirs**.
Elle raye le (~~mot~~). Elle s'est déprise du souvenir. Elle en est libérée.
De la colonne **Dilution** de la feuille de personnage, le mot est recopié dans la colonne **Libération**.
Dans les mêmes conditions, une joueuse peut choisir d'insuffler la **perle de souvenirs** dans l'un de ses artefacts.
Celui-ci devient un **objet mémoriel**.

† Lorsque la joueuse choisit que son personnage entre en contact avec l'objet de l'une de ses **perles de souvenirs** ou un **artefact** quelconque, la joueuse moissonne une **perle de souvenirs**.

Un exemple : Supposons que **Léon De** dispose parmi ses perles de souvenirs de « la voix de **Léontine** m'insupporte » et qu'il parvienne aux termes d'une conversation animées et vaguement argumentée à convaincre d'autres **Glaneurs** de son incompétence. Il récolte une nouvelle **perle de souvenirs**, une courte phrase qui synthétise sa victoire sur la médiocrité de son inepte comparse.

Un autre exemple : **Léontine** la maître-cartographe contemple longuement, fascinée, le vieux théodolite. Elle craint de manipuler l'objet chargé d'**égrégore**, mais, entendant les bruits de pas qui se répercutent dans le couloir, elle n'y tient plus et s'en empare.
Léontine récolte alors une nouvelle **perle de souvenirs**.
Dans la mesure ou il s'agit là d'un **objet mémoriel**, à ce premier contact sera attaché un dépôt d'**égrégore** que **Forêt** définira.
Elle écrit la **perle de souvenirs**.



† **La Forêt** ramasse la peau de leurs voix à l'ombre de leurs gestes. Ou bien encore, **Forêt** questionne les **perles de souvenirs** que détiennent les joueuses.
Elle tend un dé à la joueuse et propose son interprétation.
Elle introduit une contradiction. Elle corrompt le souvenir.
La joueuse peut obtenir autant de dés que de **perles de souvenirs** à ce stade d'assimilation qu'elle souhaiterait confronter à ce souvenir souillé.
Chaque résultat impair obscurcit *l'étincelle de vie* du personnage et se matérialise en une bile noire, une **souillure** qui entache la **perle de souvenirs**. Le souvenir est surchargé par **Forêt** et remonte d'un stade dans la chaîne d'assimilation, il s'enkyste.

Un exemple : **Léontine** ne saurait conserver le vieux théodolite rouillé quoi qu'il lui en coûte, à elle maître-cartographe. Elle a confié l'artefact à la garde du méticuleux opérateur-radio **Léon De**.
En saisissant l'appareil de levé du temps jadis, elle a vu, fugitivement une infâme araignée gigantesque et velue darder son regard torve et multiple sur elle depuis une contrée honnie et à jamais maudite des hommes. Cet artefact est gorgé de **souillure** et devra être décontaminé avec le plus grand soin. Plus tard, alors qu'ils se sont interrompus dans leur progression pour bivouaquer, son subalterne d'un naturel curieux inspecte méticuleusement, comme il se doit, l'appareil du temps jadis. De sa chamoisine utilisée pour l'entretien de son poste de transmission sans fil, il nettoie soigneusement l'objectif, puis avise sa cheffe et opère une mise au point comme il le ferait d'une lunette d'approche.
Forêt tend un dé à la joueuse de **Léontine** et lui dit :
- Tes sens et les pollens en suspension t'auront abusés. Ce que tient en ses mains ce *houilleux* de **Léon De**, c'est une *boîte piège-lumière* et il a tenté de capturer ton âme avec, pendant tes ablutions rituelles. » « **Léon De** est un pervers concupiscent » est la perle que je te propose.
La joueuse de **Léontine** dispose en **Crane** de « **lorganisation** nous protège », « maître-cartographe » « **langue putride** ». Elle mise volontiers « langue putride » et « l'organisation nous protège ». Elle ne risque pas en revanche « maître-cartographe ». Puisque qu'elle mise deux perles de souvenirs, elle s'empare d'un second dé. Sous la main, elle dispose d'un dé 8 et un dé 6.
Elle obtient respectivement 3 et 1. **Forêt** réécrit « **langue putride** » en « **Léon De** est un pervers concupiscent » et « l'organisation nous protège » en « cette boîte piège-lumière contient des épreuves précieuses qui dissipent les effets de la **souillure** »
Elle les place en **Gueule**.

[Préconisations de mise en jeu]

Le jeu peut être joué en mode *carte blanche*.
Une joueuse incarne **Forêt**.
Elle prépare le cadre de jeu et propose une intrigue.
Elle a autorité sur le décor et les figurants.

Le jeu peut également être joué en mode *carte rouge*.
Les joueuses incarnent chacune à leur tour **Forêt**.
Elles conviennent du cadre de départ, mais ne disposent pas d'une intrigue.
Elles recourent aux tables aléatoire de Millevaux afin de définir l'adversité à laquelle sont confrontés **Les Glaneurs**.

[saisir ensemble]

† L'astrolabe de **Patrick Cialf** propose un cadre tout à fait adapté.
A cet égard, ma tentative première s'est déroulée sur cette base.
Vous trouverez un témoignage audio de celle-ci
https://drive.google.com/file/d/1ppySRDQBH3svA22loqLQNY57Ok4emovC/view?usp=sharing.
Ainsi que le montage avec photographies :
https://drive.google.com/file/d/1TtXXn2U4JkFqOo63epX6CsoYaYJnJ5tD/view?usp=sharing.

† Après avoir moissonné des **perles de souvenirs** auprès de chacune des joueuses, **Forêt** ménage un black-out.
Cette rupture dans la continuité temporelle de la fiction la renforce et répond à l'action de **Forêt** qu'elle transpose dans le jeu.
L'ellipse s'impose et permet à toutes les joueuses de redistribuer les perles de souvenirs.

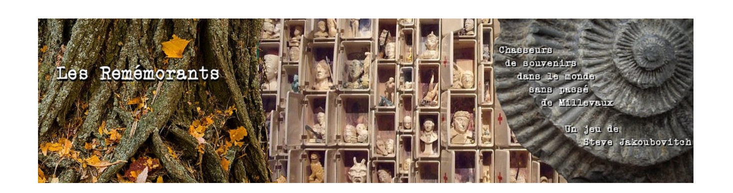
† **Forêt** utilise une couleur de feuillet distincte afin de faciliter l'identification de la provenance des **perles de souvenirs**.

† Utilisez des feuillets repositionnables de petite dimension et de couleur claire.
Les **perles de souvenirs** circulent beaucoup lors de la partie et **Forêt** comme les autres joueuses doivent pouvoir lire librement les intitulés des **perles de souvenirs**.

† Piochez dans l'Almanach une date qui offre passé immédiat.

[l'atmosphère]

† La **prime directive des Glaneurs** est disponible au format audio : https://drive.google.com/file/d/1n5FrC1LpAPpEXMk87zQYw5-43ZkQSfho/view?usp=sharing.
† l'album de **Syllyk** Frontières ? (1992) et singulièrement le morceau Terre, Ciel-Soleil, feu ; ainsi que Stalker de **Lustmord** ou bien encore Zamia Lehmanni de **SPK** offrent un tapis sonore idéal.
† **Dégringolade** dispose d'une playlist dédiée sur *YouTube* : https://www.youtube.com/playlist?list=PLx__yF5CIs1sfMFcoCg-4WuUerdzJ-yj.
† **L'Apocalypse de St Munier** au format audio. https://drive.google.com/file/d/1bmBXWJMQ7rOJzJKQnYqLXfKk_FNTgmyk/view?usp=sharing.
† **Prière à Shub-Niggurath** au format photomontage https://youtu.be/2GO8-U2Y9U8 et audio https://drive.google.com/file/d/1ppySRDQBH3svA22loqLQNY57Ok4emovC/view?usp=sharing.



[Pour aller plus loin]

[Voici le lien vers une émission de France Culture, dans la collection « Les chemins de la Philosophie » au sujet de l'oubli, thème Millevalien s'il en est, dont je me suis inspiré.
Ce pico-game, est une lubie personnelle pour laquelle j'ai retenue comme contrainte de n'utiliser que ce que j'avais mémorisé de l'émission, et tel un écureuil oublieux, pondre une petite noisette Millevalienne.
https://www.franceculture.fr/player/export-reecouter?content=e6281274-9ca4-4e7c-9167-51da873476ae" width="481" frameborder="0" scrolling="no" height="137.

[D'évidence, ce jeu est une variation en miroir du jeu de **Steve Jakoubovitch**, Les Remémorants].

Dégringolade

Écoute ! écoute, c'est de toi qu'il s'agit...

Ce que je dis

Je voudrais te donner tout ce que je sais

C'est

Nerfs Ce que j'avale

Os Ce que je remâche

Viande Ce que je rumine

Tripes Ce que je digère

Gueule Ce que je refoule

Crane Ce que j'enfouis

Dilution

(———)Libération